Conditions Normales de Température

Les Conditions Normales de Température donnent la fourchette de température dans laquelle un individu est bien. Ces conditions varient bien évidemment en fonction de l’origine géographique des individus ainsi que le montre le tableau suivant :

Ethnie	Conditions Normales de Température
Batranobans, Gadhars	15° C à 35° C
Dérigions, Vorozions, Sékekers	10° C à 30° C
Piorads	05° C à 25° C
Thunks	00° C à 20° C

Dégâts

A chaque Unité de Temps (UT), un être vivant doit faire un jet d’EN. Si ce jet est raté, il perd un certain nombre de PdV. L’UT el le nombre de PdV perdus dépendent du nombre de tranche de 10° C au-dessus ou en dessous de leurs Conditions Normales de Température ainsi que l’indique le tableau suivant.

UT	Nombre de tranches de 10° C au-dessus ou en dessous de leurs CNT	Nombre de PdV perdus en cas de jet raté
4 heures	1	1
heure	2	2
30 min	3	3
15 min	4	4
5 min	5	5
1 min	6	6

Elles subissent également un malus sur toutes leurs actions égal à 5 % par tranche de 10° C au-dessus ou en dessous de leurs Conditions Normales de Température. Ce malus apparaît au bout d’une UT et doit être ajusté selon le milieu de vie de la créature.

Port des armures

De par la nature du métal qui est un bon conducteur thermique, les armures métalliques aggravent les pertes de PdV ainsi que l'indique le tableau suivant :

Type d'armure	Perte de PdV *
Cuir+plaque, cotte de maille	+1 ligne
Maille+plaque, demi plaque	+2 lignes

Plaque complète	+3 lignes

* : dans le tableau des dégâts.



Se protéger du froid et de la chaleur

Utilisation de la compétence Survie en milieu hostile froid/chaud

Résister aux températures extrêmes
Sur un jet réussi de Survie en milieu hostile froid/chaud, le personnage enlèvera une tranche de 10° C au-dessus ou en dessous de leurs Conditions Normales de Température pour son jet d'EN.
Si la réussite est critique, le personnage enlèvera deux tranches de 10° C au-dessus ou en dessous de leurs Conditions Normales de Température pour son jet d'EN.

Recherche d'un abri
Sur un jet réussi de Survie en milieu hostile froid/chaud, le personnage a réussi à trouver un coin abrité (une grotte par exemple) ou une source de chaleur/d'eau et donc qu'il est préservé des dégâts dus à la température...
Si la réussite est critique, le personnage a trouvé un endroit qui lui permet non seulement de se préserver des effets de la température mais aussi de récupérer des points de vie.

Se protéger du froid
Les fourrures d'animaux permettent d'atténuer voire de se protéger des effets du froid ainsi que l'indique le tableau suivant :

Type de fourrure	**Reduction des dégâts***
animaux vivant en milieu tempéré (glouton, ours nandi)	-1 ligne
animaux vivant en milieu froid (tigre aux dents de sabres, maïgnal, lynx, loup)	-2 lignes
animaux vivant en milieu polaire (ours polaire, yak, mammouth, rhinocéros laineux)	-3 lignes

* : dans le tableau des dégâts.

Etre en action (couper du bois, courir, ...) permet de réduire la fréquence des jets et les dommage d'une ligne.

Se protéger de la chaleur
Ne rien faire permet de réduire permet de réduire la fréquence des jets et les dommage d'une ligne.
Se rafraîchir régulièrement (douche, bain, linge humide) permet de permet de réduire la fréquence des jets et les dommage d'une ligne.

Récupération

Les créatures récupèrent, par heure de repos dans des Conditions Normales de Température, un nombre de PdV donné par le tableau suivant.

Endurance	1 à 4	5 à 8	9 à 12	13 à 16	17 à 20	21 à 25	26 à 30	30 et +
Récupération de PdV	1	2	3	4	5	6	7	8

Météorologie

Certaines conditions climatiques comme le vent ou la pluie peuvent

améliorer ou aggraver les méfaits du chaud et du froid ainsi que l'indique le tableau suivant :

Conditions climatiques	**Décalage ***
Petit vent, petite pluie	+1 ligne par temps froid / -1 ligne par temps chaud
Vent important, averse	+2 lignes par temps froid / -2 lignes par temps chaud
Vent violent, déluge	+3 lignes par temps froid / -3 lignes par temps chaud

* : dans le tableau des dégâts.